

**GRA KOMPUTEROWA**  
**JAKO PRZEDMIOT PRAWA AUTORSKIEGO**

*Autoreferat rozprawy doktorskiej*

**Ireneusz Matusiak**

1. Gry komputerowe nie były dotychczas przedmiotem odrębnej analizy autorskoprawnej. W doktrynie dominuje pogląd, iż stanowią one jedną z kategorii utworów multimedialnych. Samo pojęcie „utwory multimedialne” nie jest jasne i bywa przedmiotem wielu, niekiedy odmiennych interpretacji i wniosków. Prowadzona w doktrynie dyskusja nad utworami multimedialnymi doprowadziła do wyodrębnienia się dwóch stanowisk co do ich „usytuowania” w prawie autorskim. Utwory multimedialne „jako takie” mogą być uznane za nową kategorię utworów, która nie została wymieniona w otwartym katalogu art. 1 ust. 2 pr.aut<sup>1</sup>. Mogą być również przyporządkowane do którejś ze znanych kategorii utworów, zwłaszcza utworów audiowizualnych, programów komputerowych albo baz danych. Istniejące opracowania dotyczące szeroko rozumianej tematyki multimedialnych niewystarczająco opisują charakterystyczne cechy gier komputerowych i cechy różniące je od innych rodzajów utworów multimedialnych. Brak jest orzeczeń polskich sądów dotyczących gier komputerowych. W praktyce pojawiają się wątpliwości związane przede wszystkim z zakresem autorskoprawnej ochrony gier komputerowych i elementów tych gier.

2. Z uwagi na dynamiczny rozwój gier komputerowych, coraz większe ich znaczenie w różnych dziedzinach życia, a przede wszystkim z uwagi na skalę problemów autorskoprawnych, celowe jest podjęcie próby wyjaśnienia statusu gry komputerowej w prawie autorskim. Cechy wspólne gier komputerowych i innych utworów, różnorodność gier komputerowych, bogactwo występujących w nich środków wyrazu oraz podwójna techniczno-artystyczna natura gier zachęcają do udzielenia odpowiedzi na wiele pytań. Przede wszystkim: czy gra komputerowa może zostać w ogóle uznana za utwór w rozumieniu art. 1 ust. 1 pr.aut.? Czy ewentualną ochroną prawa autorskiego zostaną objęte elementy składowe gier, czy także ich całość? Czy w poszukiwaniu przesłanki indywidualności należy kierować się wskazówkami zawartymi w wydanych wcześniej orzeczeniach sądowych, które przecież dotyczyły zupełnie innych utworów i czy w ogóle można mówić o jakiegokolwiek indywidualności w sytuacji, gdy obrazy tych gier są generowane przy użyciu programu komputerowego? Do jakiej kategorii utworów można ewentualnie zaliczyć grę komputerową? Jaką rolę pełni w grze komputerowej program komputerowy i czy zasadne jest utożsamianie gry z programem?

---

<sup>1</sup> Ustawa z 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (tekst jednolity z 17 maja 2006 r., Dz.U. Nr 90, poz. 631 ze zm.).

Nie bez znaczenia jest też określenie podmiotu autorskich praw majątkowych do gier komputerowych, co może być szczególnie utrudnione z uwagi na kolektywny proces ich tworzenia oraz rolę uczestników gier. Przedstawione w pracy rozważania zmierzają do udowodnienia następujących tez: 1) gra komputerowa podlega ochronie prawa autorskiego jako całość, niezależnie od ewentualnej ochrony poszczególnych elementów gry oraz 2) gra komputerowa stanowi odmienny od programu komputerowego albo utworu audiowizualnego przedmiot prawa autorskiego.

3. Praca składa się z siedmiu rozdziałów poświęconych odrębnym tematom. W rozdziale I przedstawiłem gry w szerszym, historycznym ujęciu, podkreślając, że były one znane już w starożytności. W stosunku do tych gier używam określenia „gry tradycyjne”. Pomimo wykorzystania najnowszych technologii gry komputerowe posiadają wspólne cechy z grami tradycyjnymi. Określenie tych cech może być przydatne dla przeprowadzenia (w kolejnych rozdziałach) autorskoprawnej analizy samych gier komputerowych. W rozdziale I wyjaśniłem również pewne podstawowe pojęcia wspólne dla wszystkich rodzajów gier oraz podjąłem próbę usystematyzowania gier komputerowych. Należy jednak zaznaczyć, iż z uwagi na dynamiczny rozwój rynku gier komputerowych, zaproponowany podział gier może okazać się niepełny, a ich katalog powinien być traktowany jako rodzaj katalogu otwartego.

Jako że w doktrynie prawa autorskiego dominuje stanowisko zaliczające gry komputerowe do utworów multimedialnych, w rozdziale II wyjaśniłem pojęcia zarówno multimediiów, jak i utworów multimedialnych. Cechy charakterystyczne gier komputerowych, które różnią gry od innych wytworów multimedialnych, przedstawiłem w rozdziale III. Wyjaśniłem również pojęcie świata wirtualnego, które dotychczas nie znalazło pełnego opisu w doktrynie. W rozdziale IV przedstawiłem etapy powstawania gier komputerowych i podjąłem próbę wyjaśnienia, które z elementów gier komputerowych mogą podlegać ochronie prawa autorskiego, a także które działania doprowadzają do twórczego rezultatu w postaci gry komputerowej. Wskazałem także, iż w przygotowaniu większości gier komputerowych może w różny sposób uczestniczyć wiele osób. Okoliczność ta znacznie utrudnia ustalenie kręgu osób, które w twórczy sposób przyczyniają się do powstania gier. W rozdziale V opisałem budowę gry komputerowej na tle koncepcji struktury utworów, a także podjąłem próbę odpowiedzi na pytanie, czy gra komputerowa jako całość podlega ochronie prawa autorskiego. Poza wykazaniem przesłanek z art. 1 ust. 1 pr.aut. w stosunku do całości gry komputerowej, podjąłem również próbę przyporządkowania gry komputerowej określonej kategorii utworów wymienionych w art. 1 ust. 2 pr.aut. albo wykazania braku takiej możliwości z uwagi na charakterystyczne cechy tych gier.

W rozdziale VI analizie poddałem szczególny rodzaj gier komputerowych – gry typu MMORPG. Właśnie z tymi grami związane jest stworzone przez uczestników gry pojęcie „własność wirtualna”, które nie zostało dotąd jednoznacznie wyjaśnione w doktrynie, a które dzięki coraz większej popularności tych gier wymagać może w przyszłości nowych regulacji prawnych. Zwróciłem uwagę, iż gry typu MMORPG wymagają niekiedy innego określenia roli uczestnika niż zwykle gry komputerowe.

Gry komputerowe to nieraz znaczne przedsięwzięcia finansowo-organizacyjne wymagające zaangażowania wielu osób, z których część pełni funkcje organizacyjne i techniczne. Dlatego też w rozdziale VII wskazałem podmioty praw autorskich i praw pokrewnych w grach komputerowych oraz przedstawiłem rolę multiautora i producenta tych gier.

4. W przygotowaniu pracy wykorzystano przede wszystkim metodę badań empirycznych polegającą na analizie gier komputerowych, których spis został zamieszczony po bibliografii. Metodę badań dogmatycznych wykorzystano w małym zakresie. Jest to nietypowe dla prac z dziedziny szeroko rozumianej cywilistyki, jednak stosunkowo uboga literatura tematu wydaje się uzasadniać takie właśnie rozwiązanie. Wykorzystany w pracy materiał badawczy umożliwił poznanie ewolucji gier komputerowych, typologię tych gier oraz sformułowanie ogólnych wniosków dotyczących wszystkich rodzajów gier komputerowych. W pewnym zakresie posłużono się także metodą prawnoporównawczą. Powołane zostały zwłaszcza zagraniczne orzecznictwo sądowe (wybrane orzeczenia z krajów systemu *common law*, Danii, Holandii, Francji, Japonii, Niemiec, Rosji, Włoch i Ukrainy) oraz orzeczenie ETS. W pracy odwołano się również do orzecznictwa sądów powszechnych, sądów administracyjnych i Sądu Najwyższego dotyczących wybranych problemów prawa autorskiego.

Wykorzystano zarówno najnowsze orzeczenia, jak i te jeszcze z okresu międzywojennego, które pomimo zaawansowanego rozwoju technologicznego gier komputerowych mogą mieć zastosowanie dla ustalenia ich autorskoprawnego statusu. Specyfika gier komputerowych uzasadniała odwołanie się w pracy do innych dziedzin niż prawo – wykorzystano literaturę z zakresu informatyki, teorii gier, kulturoznawstwa, socjologii i psychologii.

5. Przedstawiając rozwój tradycyjnych gier oraz fabularnych gier narracyjnych stanowiących stadium przejściowe pomiędzy grami tradycyjnymi a grami komputerowymi zwrócono uwagę, iż wszystkie wymienione rodzaje gier odwołują się do określonych zasad. Zasady poszczególnych gier opierają się w większości przypadków na standardowych założeniach koncepcyjnych, które są następnie powielane i rozbudowywane w kolejnych

grach. Zgodnie z treścią art. 1 ust 2<sup>1</sup> pr.aut. reguły, idee i procedury nie korzystają z ochrony prawa autorskiego.

Po przedstawieniu różnych propozycji zdefiniowania pojęć gry tradycyjnej oraz gry komputerowej, dla potrzeb dalszej analizy wykorzystano propozycję definicji gry J. Huizingi, która została odpowiednio dostosowana do cech charakterystycznych gier komputerowych. Obecność programu komputerowego w grach komputerowych stanowi główną różnicę z grami tradycyjnymi i narracyjnymi grami fabularnymi. Program komputerowy nadaje treści gry postać zapisu cyfrowego oraz określoną funkcjonalność. Umożliwia interaktywne zachowania uczestnika gry w sposób zdecydowanie odmienny od tego, który występował w grach tradycyjnych i narracyjnych grach fabularnych. Łączy różne rodzajowe elementy gry. Zastosowanie grafiki powoduje, że gra komputerowa nie realizuje się w umyśle uczestnika (tak jak w narracyjnej grze fabularnej); sposób realizacji jest widoczny na ekranie komputera lub innego urządzenia. Gra komputerowa to dobrowolna czynność lub zajęcie, dokonywane za pośrednictwem programu komputerowego w pewnych ustalonych granicach czasu i przestrzeni według dobrowolnie przyjętych, lecz bezwzględnie obowiązujących reguł. Podjęta próba klasyfikacji gier komputerowych ma znaczenie dla ich autorskoprawnej analizy. Im bardziej bowiem gra jest rozwinięta, im bogatsza jest fabuła, większa immersja gracza i możliwość podejmowania decyzji co do przebiegu gry oraz losów bohaterów, tym bardziej możliwe staje się ewentualne przypisanie charakteru twórczego zarówno całej grze, jak i poszczególnym jej elementom.

Gry komputerowe podobnie jak wszelkie inne dzieła multimedialne posiadają cechy, które pozwalają je odróżnić od pozostałych wytworów ludzkiej działalności o charakterze niematerialnym. Chodzi tu przede wszystkim o formę zapisu cyfrowego, konwergencję i interaktywność. Wymienione cechy mogą mieć znaczenie dla określenia statusu autorskoprawnego gier komputerowych, gdyż pozwalają traktować te gry jako pewną całość, a nie połączone elementy. W rozprawie wyjaśniono, iż w przypadku gry komputerowej występuje tak ściśle współlistnienie jej komponentów, iż może ono być określane jako „nierozdzielne stopienie”. Odzwierciedlone ono zostaje w postaci efektów wizualno-audialnych odbieranych przez uczestników gier.

**6.** Dla udzielenia odpowiedzi co do samodzielnego (w katalogu utworów) statusu prawnego gier komputerowych niezbędne było przeprowadzenie analizy możliwości zakwalifikowania ich do znanych kategorii utworów – programów komputerowych, dzieł audiowizualnych oraz baz danych. Program komputerowy jest koniecznym elementem gry komputerowej. Z punktu widzenia prawa autorskiego ma to niezwykle istotne znaczenie, z

uwagi na konieczność określenia reżimu ochrony prawnej gier komputerowych. W próbach zakwalifikowania gier komputerowych, podobnie jak innych dzieł multimedialnych do określonej kategorii utworów, wskazuje się na możliwość przyporządkowania ich do programów komputerowych. Za rozwiązaniem takim przemawia rola, jaką pełni program komputerowy w dziele multimedialnym – z punktu widzenia techniki jest to rola najważniejsza, gdyż właśnie program komputerowy steruje zarówno całym dziełem multimedialnym, jak i jego poszczególnymi elementami, zapewniając możliwości interakcji. Przy omawianiu tego problemu zwróciłem uwagę na trudności wynikające z braku definicji programu komputerowego oraz rozbieżności w zagranicznej doktrynie i orzecznictwie.

W polskiej doktrynie prawa autorskiego nie ma jednolitego stanowiska co do możliwości uznania gier komputerowych za programy komputerowe. Wyłącznie z technicznego (informatycznego) punktu widzenia zapis binarny gry komputerowej uzasadnia potraktowanie gry jako programu komputerowego. Uważam, że celem gry komputerowej jest przekazanie odbiorcy określonej treści za pomocą języka, obrazu i dźwięku. Uczestnik gry nie jest zainteresowany przebiegiem programu komputerowego. Nie można w mojej ocenie kwalifikować całego dzieła jedynie na podstawie jego części. Program komputerowy, mimo że jest elementem niezbędnym w strukturze gry komputerowej, pełni w rzeczywistości rolę podrzędną w stosunku do gry jako całości, gdyż zapewnia jedynie jej funkcjonalność. W grze komputerowej można wyróżnić – nieczytelne dla odbiorcy gry – tekstowe elementy programu komputerowego, tj. zapisanego ciągu instrukcji oraz elementy pozatekstowe, m.in. algorytm i język programowania, co może prowadzić do konkluzji, iż jedynie część dzieła multimedialnego może być traktowana jako program komputerowy. Prezentowane w rozprawie stanowisko negujące możliwość traktowania całej gry komputerowej jako programu komputerowego znajduje potwierdzenie w jednym z najnowszych orzeczeń Trybunału Sprawiedliwości UE, który rozpoznawał wniosek sądu czeskiego o wydanie orzeczenia w trybie prejudycjalnym<sup>2</sup>. Chodziło o sprecyzowanie zakresu ochrony prawnej przyznanej przez prawo autorskie programom komputerowym na mocy Dyrektywy Nr 91/250/EWG.<sup>3</sup> Trybunał miał m.in. wyjaśnić, czy graficzny interfejs użytkownika programu komputerowego stanowi formę wyrażania tego programu w rozumieniu art. 1 ust. 2 wskazanej wcześniej dyrektywy. Trybunał zaprzeczył takiej możliwości i stwierdził, iż

<sup>2</sup> Wyrok Trybunału z dnia 22 grudnia 2010 r. wydany w sprawie *Bezpečnosti softwarova asociace-Svaz softwarove ochrany* przeciwko *Ministerstvo Kultury* C-393/09, Dz. U. C 11 z 16.12.2010 r.

<sup>3</sup> Dyrektywa Rady Wspólnot Europejskich Nr 91/50 z 14 maja 1991 r. o ochronie prawnej programów komputerowych (Dz.Urz. WE Nr L 122 z 17.05.1992 r. Treść tej Dyrektywy została zmieniona Dyrektywą Parlamentu Europejskiego i Rady 2009/24/WE z 23.04.2009 r. w sprawie ochrony prawnej programów komputerowych (Dz.U.U.E, Nr L 111 z 05.05.2009 r.).

graficzny interfejs użytkownika nie stanowi formy wyrażania programu komputerowego i nie może korzystać z ochrony prawnej przyznanej w prawie autorskim programom komputerowym na podstawie wymienionej dyrektywy.

Stanowisko ETS zgodne jest z dominującym poglądem polskiej doktryny co do możliwości ochrony interfejsów użytkownika niezależnie od wyznaczających je programów komputerowych. Interfejs graficzny użytkownika to, w przypadku gry komputerowej, widoczny na ekranie komputera element plastyczny, który może posiadać różne formy statyczne lub dynamiczne. Element taki może zatem stanowić przedmiot prawa autorskiego jako dzieło plastyczne. Omawiane orzeczenie jest istotne dla oceny jedynie części gier komputerowych, gdyż istnieją również gry komputerowe pozbawione interfejsu graficznego. Są to m.in. gry tekstowe lub gry dźwiękowe.

Przedstawiciele doktryny, którzy traktują wprost gry komputerowe jako subkategorię dzieł audiowizualnych, wskazują na wspólne cechy obu tych grup utworów, tj. podobieństwo w sposobie powstawania i odbioru (ekran kina – ekran komputera lub innego urządzenia przystosowanego do odbioru tych utworów). Podobieństwa te nie powinny mieć jednak decydującego wpływu na kwalifikację prawną gier komputerowych, gdyż bardziej istotne dla potrzeb porównania gier z utworami audiowizualnymi jest określenie istotnych cech dzieł audiowizualnych, różniących je od innych kategorii utworów. Cechy te wywodzi się nie tyle z treści przepisów pr.aut., co z innych aktów prawnych oraz poglądów doktryny i orzecznictwa. Należy do nich występowanie serii obrazów pozostających w relacji umożliwiającej ich percepcję w określonej kolejności. Obrazy te powinny wywoływać wrażenie ruchu. Nie jest istotne, czy zostały one zarejestrowane na nośniku fizycznym, a także to, że wrażenie ruchu możliwe jest dzięki programowi komputerowemu. Gry komputerowe pozbawione są jednak linearnego układu sekwencji obrazów, gdyż ich odbiorca może ingerować i zmieniać porządek sekwencji. Nie jest to zatem kolejne następstwo obrazów, a raczej stałe sekwencje, które mogą zawierać animowane obrazy. Za najważniejszy argument przemawiający za możliwością traktowania utworów multimedialnych jako dzieł audiowizualnych uważa się podobieństwo w budowie obu rodzajów dzieł. W utworach audiowizualnych oraz w grach komputerowych – występuje tak głęboka integracja składników dzieł, iż dzieła te rozważane są jako całość. W rozprawie wyłączyłem możliwość uznania gier komputerowych za dzieła audiowizualne uzasadniając takie stanowisko nielinearnymi układami sekwencji ruchomych obrazów, poziomem interakcji ze strony uczestnika gry oraz odmiennym sposobem powstawania gier.

Wyłączyłem również możliwość uznania gier komputerowych za bazy danych wskazując, iż w grach nie występuje przesłanka niezależności poszczególnych elementów. Z niezależnością elementów bazy danych mamy do czynienia w sytuacji, gdy elementy te nie są ze sobą powiązane treściowo. Sytuacja taka nie występuje w przypadku struktur narracyjnych których dopiero sekwencyjne połączenie poszczególnych elementów wydobywa określony sens. Jako przykład struktur narracyjnych podaje się filmy oraz utwory muzyczne. Z uwagi na to, że dla uczestnika gry najważniejszy jest odbiór całości gry, a nie poszczególnych jej elementów, nie ma przeszkód, aby zaliczyć do tej grupy (struktury narracyjne) również gry komputerowe. Właśnie w grach komputerowych najbardziej wyraźnie uzewnętrznia się współistnienie elementów gry, m.in. tekstu, muzyki, obrazów.

7. W rozprawie analizowałem możliwość kwalifikacji gier komputerowych ze względu na wielość wkładów twórczych. Wyłączyłem możliwość uznania gry komputerowej za dzieło zbiorowe, chociaż podobnie jak dzieło zbiorowe, gra komputerowa może składać się z co najmniej z dwóch utworów pochodzących od różnych twórców, a także zawierać wkłady pozbawione charakteru twórczego. Jednak w dziele zbiorowym sposób zestawienia lub uszeregowania elementów składowych stanowi jedyną więź między tymi elementami, podczas gdy więź istniejącą między elementami gier komputerowych jest znacznie głębsza. Gra komputerowa powstaje w wyniku intelektualnego wysiłku jej twórców i nie stanowi prostego połączenia samodzielnych elementów. Utwór zbiorowy to połączenie elementów dzięki określonemu doborowi, układowi lub zestawieniu. Najważniejsze dla gry jako całości jest ścisłe zespolenie jej elementów, które umożliwia jej percepcję. Gra komputerowa jest bowiem odbierana jako całość. To zespolenie, rozumiane jako nowa jakość, uzewnętrznione zostaje np. poprzez „zachowanie” postaci fikcyjnej (postać taka śpiewa, porusza się, mówi, uczestniczy w akcji gry) i stanowi dzieło odmienne jakościowo od jego poszczególnych elementów, m.in. utworów muzycznych, grafiki komputerowej, tekstu. Stworzenie gry komputerowej wymaga od twórców porozumienia co do ostatecznego kształtu tej gry. W przypadku utworu zbiorowego wymagana jest wyłącznie zgoda twórców na włączenie ich utworów w skład dzieła zbiorowego, którego ostatecznego kształtu nie muszą nawet znać. Twórcy poszczególnych dzieł należących do utworu zbiorowego w przeciwieństwie do twórców gier komputerowych nie mają jednolitej wizji końcowej postaci tego dzieła. Wizja taka – niezbędna do stworzenia całości odbieranej przez uczestników gry komputerowej – występuje w dziele współautorskim. Ponadto poszczególne elementy dzieła zbiorowego, choć tworzone dla potrzeb tego dzieła nie są – w przeciwieństwie do elementów gier komputerowych – nawzajem dopasowywane na etapie tworzenia. Elementy utworu



zbiorowego są realizowane na oddzielne zamówienie w celu włączenia ich do całości a nie zespolenia. Gier komputerowych nie można również traktować jako zbioru elementów składowych, gdyż intencją twórców gier nie jest też zebranie określonych materiałów, tak jak w przypadku zbioru, ale stworzenie nowego utworu.

Powyższe rozważania pozwalają sformułować wniosek, iż większość (istnieją również gry komputerowe tworzone przez jedną osobę) gier komputerowych to ustalone w zapisie cyfrowym utwory współautorskie z rozpoznawalnymi, choć nie zawsze zdolnymi do wyodrębnienia wkładami, umożliwiające interaktywną komunikację z odbiorcą. Przedstawiony wniosek nawiązuje do współczesnego, interakcyjnego modelu dzieła współautorskiego. Model ten jest wynikiem obserwacji procesów powstawania współczesnych utworów filmowych. Działania twórców tych utworów są niekiedy tak silnie ze sobą połączone, że trudno jest wyodrębnić na czym polegał indywidualny wkład twórczy. Konsekwencją takiego stanowiska jest przyjęcie, iż wkład twórczy jako odrębna i samoistna część jest sztuczną konstrukcją, zaś najważniejsza dla modelu autorstwa nie jest zdolność do samodzielnej ekonomicznej i artystycznej eksploatacji wkładu twórczego, a jedynie jego rozpoznawalność w dziele jako całości. Przedstawiona propozycja takiego ujęcia dzieła współautorskiego może mieć też zastosowanie do gry komputerowej, która podobnie jak dzieło filmowe, zawiera wkłady twórcze zarówno zdolne do samodzielnej eksploatacji, jak i nienadające się do takiej eksploatacji.

W pracy wyłączyłem również możliwość traktowania gry komputerowej jako utworów połączonych do wspólnego rozpowszechniania podkreślając, iż gra komputerowa – dzięki zespoleniu jej komponentów - w przeciwieństwie do utworów połączonych w celu wspólnego rozpowszechniania stanowi jeden przedmiot prawa autorskiego, a nie całość obejmującą niezależne utwory.

8. W rozprawie omówiono zagadnienie struktury gry komputerowej dokonując porównań ze strukturą innych rodzajów utworów. Pojęcie struktury utworu nie występuje w tekście pr. aut.; w doktrynie nie ustalono dotąd jednego wspólnego wzorca takiej struktury, co wydaje się uzasadnione odmiennością poszczególnych kategorii utworów. Istnieją dwa główne stanowiska co do budowy utworów: 1) koncepcja warstwowa oraz 2) integralna. Chociaż w doktrynie dominuje jednak stanowisko integralne, w pracy zwróciłem uwagę, iż *prima facie* budowa gry komputerowej jest najbardziej zbliżona do koncepcji warstwowej. Stanowisko takie uzasadniać może szczególny charakter gier komputerowych, w których mogą występować sprowadzone do zapisu cyfrowego różne kategorie utworów. Ostatecznie po przedstawieniu problemów wynikających z zastosowania do budowy gry komputerowej

koncepcji warstwowej, przychylam się do stanowiska J. Bleszyńskiego, iż wydzielenie warstw w utworze nie ma żadnego wpływu na traktowanie utworu jako całości. Gry komputerowej nie można bowiem traktować jako sumy odrębnie egzystujących składników.

**9.** Ze względu na rolę programu komputerowego w grze konieczne okazało się wyjaśnienie, kiedy dochodzi do ustalenia gry komputerowej. Gdyby utożsamić grę komputerową z programem komputerowym, należałoby przyjąć, iż do ustalenia gry komputerowej dochodzi w momencie ustalenia kierującego tą grą programu. Ze względu na istniejące różnice pomiędzy programem komputerowym a grą komputerową przedstawiłem propozycję, iż zajęcie stanowisko, co do momentu ustalenia gry komputerowej uzależnione jest od określenia roli programu komputerowego. Jeżeli rola ta byłaby uboczna i pomocnicza, wtedy ustalenie gry komputerowej następowałoby w momencie pierwszego uzewnętrznienia jej zawartości i wywołania efektu artystycznego. Przy założeniu, iż program komputerowy dominuje i determinuje grę, konsekwentnie należałoby przyjąć, iż ustalenie gry komputerowej następuje w chwili powstania jej binarnego zapisu.

**10.** Specyfika gry komputerowej polega na tym, iż w przeciwieństwie do innych kategorii utworów oraz niektórych dzieł multimedialnych (np. elektronicznych baz danych), jest ona wyrażona zarówno słowem, znakami graficznymi, środkami plastycznymi, jak i efektami występującymi w dziełach audiowizualnych (m.in. ruchomymi obrazami). Niektóre z tych elementów, chociaż zespolone w zapisie binarnym, zdolne są niekiedy do samodzielnej i niezależnej od gry komputerowej, ujmowanej jako całość, eksploatacji. Właściwości gier komputerowych, a zwłaszcza połączenie różnego rodzaju środków plastycznych i dźwiękowych z efektami artystycznymi oraz jednolitość multisensorycznego i interaktywnego odbioru przemawiają za traktowaniem ich jako całości, a nie zbioru wyróżnionych składników. Dlatego też przesłanka indywidualności powinna być analizowana także w odniesieniu do całości gry komputerowej. Indywidualność gier komputerowych – zwłaszcza gier z fabułą - może przejawiać się (podobnie jak w przypadku dzieł literackich oraz dzieł audiowizualnych) również w ujęciu tematu gry lub sposobu jego przedstawienia. Chodzi m.in. o przedstawienie ekspresji wydarzeń, rozłożenie wątków, ukazanie dynamiki losów bohaterów. W przypadku gier, w których występują postaci fikcyjne, przesłanka indywidualności może wynikać ze szczególnie silnej więzi między uczestnikiem gry, a stworzonym przez niego awatarem, będącym często *alter ego* uczestnika.

W rozprawie zanegowałem stanowisko, iż twórczość w grach komputerowych może przejawiać się w płaszczyźnie interakcji zachodzącej pomiędzy poszczególnymi elementami gry podkreślając, iż pogląd taki może uzależniać charakter twórczy gry komputerowej od

poziomu technicznego zaawansowania tej gry oraz technicznych umiejętności jej programistów. Pomimo wykorzystania w procesie powstawania gier komputerowych zaawansowanych technik informatycznych, wskazówki dotyczące interpretacji przesłanki indywidualności występującej w innych utworach zawarte zarówno w orzecznictwie, jak i doktrynie prawa autorskiego, mogą mieć zastosowanie również do gier komputerowych.

**11.** Efektem uczestniczenia w grach typu MMORPG może być powstawanie różnego rodzaju wytworów wizualnych albo wytworów o charakterze mieszanym plastyczno-literackim – awatarów, artefaktów, tła plastycznego gry itp. Dlatego też w rozprawie omówiłem praktykę wprowadzania efektów wizualno-audialnych wyświetlanych na ekranie komputera lub innego urządzenia do odbioru gry komputerowej, np. awatarów, do obrotu. Problem ten nie dotyczy wyłącznie awatarów, ale ma charakter ogólny i odnosi się do wszystkich wytworów powstałych w trakcie uczestniczenia w grze, które nie zawsze będą spełniały ustawowe przesłanki utworu. W przeciwieństwie do zwykłych gier komputerowych, wymienione wcześniej wytwory mogą być wprowadzone do obrotu i to zarówno w stosunkach wewnętrznych, jak i zewnętrznych. Stosunki wewnętrzne to relacje pomiędzy uczestnikami gier albo relacje uczestnicy gier – dostawcy zawartości gier, zaś stosunki zewnętrzne dotyczą relacji w płaszczyźnie uczestnicy gier – osoby trzecie. Wprowadzenie tych wytworów w obieg nie może być jednak utożsamiane z wprowadzeniem utworu do obrotu w rozumieniu art. 6 ust. 1 pkt. 6 pr.aut., gdyż nie występuje tu publiczne udostępnienie ani oryginału, ani egzemplarza utworu z powodu braku materialnego nośnika. Kwestia ta jest o tyle istotna, iż „zbycie” wizualnego efektu gier komputerowych nie doprowadzi do wyczerpania prawa w rozumieniu art. 51 ust. 3 pr.aut. Mimo to niektóre wizualne wytwory gier typu MMORPG można „zbywać” w trakcie gry, korzystając ze środków płatniczych stworzonych dla danej gry lub w wyniku działań z użyciem realnych środków finansowych. Przedstawione możliwości powodują, że uczestnicy gier omawianego rodzaju traktują udział w obiegu wytworów wizualnych tak jak sprzedaż rzeczy w świecie realnym – chociaż rzeczami w rozumieniu art. 45 k.c. są przedmioty materialne stanowiące materialne części przyrody w stanie pierwotnym lub przetworzonym, na tyle wyodrębnione, że w stosunkach społeczno-gospodarczych mogą być traktowane jako dobra samoistne. Tego rodzaju zachowania uczestników gier komputerowych typu MMORPG uzasadniały szczegółowe przedstawienie w rozprawie problemów związanych z tzw. własnością wirtualną. Rozważania te są tym bardziej uzasadnione, iż według niektórych przedstawicieli zagranicznej doktryny postaci wirtualne i artefakty mogą stanowić jedynie wizualizację danych, określony zapis w programie komputerowym lub elektromagnetyczne odbicie kodu

programu komputerowego. Ich pozorne przekazanie innemu podmiotowi może zatem oznaczać jedynie umożliwienie dostępu do stosownej sekwencji programu komputerowego (ang. *access to code*). We wnioskach dotyczących omawianej tematyki wskazałem, że umowa na mocy której zostanie przeniesione prawo do korzystania z awatara lub artefaktu nie jest umową sprzedaży rzeczy w rozumieniu art. 535 k.c., natomiast mamy do czynienia z umową przeniesienia wierzytelności zgodnie z treścią art. 510 k.c. Wierzytelność, czyli sytuację prawną wierzyciela, wobec którego dłużnik zobowiązany jest do spełnienia świadczenia, stanowiłoby w tej sytuacji świadczenie operatora gry (dłużnik) udostępnienia jej uczestnikowi (wierzyciel) haseł do kodu programu komputerowego umożliwiającego pełne uczestniczenie w grze (kreowanie awatarów i artefaktów, przenoszenie w przestrzeni wirtualnej itp.). Źródłem roszczenia – uprawnienia stanowiącego pochodną obowiązku określonego zachowania się wobec uprawnionego - będzie umowa, której elementem jest zaakceptowany przez uczestnika gry jej regulamin. Umowa ta ma charakter wzajemny, gdyż operator gry jest zarazem wierzycielem w odniesieniu do roszczenia o zapłatę abonamentu przez uczestnika gry. Przedmiotem takiego zobowiązania jest zatem polegające na działaniu (przekazanie kodu programu komputerowego) i na zaniechaniu (nieprzekazywanie tego samego kodu dotyczącego tego samego awatara innym uczestnikom gry) świadczenie operatora gry określone w jej regulaminie.

**12.** Konsekwencją uznania, iż większość gier komputerowych to dzieła współautorskie jest konieczność wskazania, które osoby uczestniczące w procesie tworzenia gier komputerowych mogą zostać uznane za współtwórców. W przypadku gier komputerowych, w których tworzeniu uczestniczy więcej niż jedna osoba, określenie współtwórców tych gier jest trudne. Trudność ta wynika z faktu, iż w grach komputerowych niekiedy wykorzystuje się zarówno elementy stworzone wyłącznie dla potrzeb gry, jak i takie, które istniały już wcześniej np. w formie analogowej i zostały podane digitalizacji. Dodatkowym utrudnieniem jest brak jednolitej terminologii dotyczącej roli osób uczestniczących w przygotowaniu gier komputerowych, niekiedy znaczna liczba tych osób oraz wykorzystanie nowoczesnych technologii. Dlatego też nie jest możliwe wskazanie zamkniętego katalogu współtwórców gry komputerowej. Katalog taki wobec dynamicznego rozwoju rynku gier komputerowych i systematycznego wprowadzania nowych rozwiązań technologicznych będzie się zapewne rozszerzał. Wobec braku orzecznictwa sądowego dotyczącego gier komputerowych nie istnieją żadne przeszkody, aby te same kryteria, które odnoszą się do innych kategorii utworów powstałych przed okresem digitalizacji stosować do

dzieł stworzonych w wyniku rozwoju nowych technologii – w tym również do gier komputerowych. Przemawia za tym opisany w rozdziale IV sposób tworzenia tych gier.

Twórca (współtwórca) to osoba, która stworzyła utwór, i której działania w procesie kreacyjnym dobra niematerialnego ujmowane są w ramach tak nieostrych pojęć jak m.in. „twórcze przyczynienie się do powstania utworu” lub „wniesienie określonego wkładu twórczego. Przedstawiając różne koncepcje dotyczące sytuacji, w których mamy do czynienia ze współtwórczością, opowiedziałem się za tą koncepcją, która uzależnia współtwórczość od wcześniej istniejącego porozumienia co do całości gry komputerowej. Współtwórca gry komputerowej ma zatem wpływ na ostateczny kształt tej gry. Dlatego też wymienieni w rozdziale IV twórcy poszczególnych elementów wchodzących w skład gry komputerowej (np. twórcy muzyki, dialogów, poszczególnych awatarów) nie mogą zostać uznani automatycznie za współtwórców całej gry, o ile nie zostanie wykazane, w jaki sposób ich działania miały wpływ na zaistnienie ostatecznego (wersje testowe lub finalna) kształtu gry.

Z uwagi na pewne podobieństwo gry komputerowej do dzieła filmowego wydaje się, że ewentualnych wskazówek pomocnych w ustalaniu osób przyczyniających się w sposób twórczy do powstania gry komputerowej można poszukiwać w przepisach pr.aut. dotyczących dzieł audiowizualnych. W art. 69 pr.aut. wskazano katalog osób, które mogą zostać uznane za współtwórców utworu audiowizualnego – z tym, że nie jest to wyliczenie wyczerpujące. W odniesieniu do gier komputerowych grono potencjalnych współtwórców może być jednak szersze, ponieważ w porównaniu z dziełem filmowym dochodzą zwłaszcza takie osoby jak: twórcy bazowego programu komputerowego wykorzystywanego w grze, programiści realizujący poszczególne efekty wizualno-audialne, osoby przygotowujące dokumentację projektową gry, twórcy *gameplay’a* oraz *storyboardu*, animatorzy *moving picture*, graficy komputerowi. Nie można jednak automatycznie przenosić rozważań dotyczących współtwórców dzieła filmowego na obszar gier komputerowych, z uwagi na częściową odmienną proces powstawania filmów i gier komputerowych. W tworzeniu gry komputerowej nie uczestniczą: operator kamery, scenograf, montażysta.

Wśród osób uczestniczących w przygotowywaniu gry komputerowej znajdują się również osoby, które niewątpliwie mają wpływ na ostateczny kształt gry, ale ich działania w większości nie będą jednak miały charakteru twórczego, gdyż mają one charakter pomocniczy albo organizacyjny. Celem tych działań jest przede wszystkim sprawne zorganizowanie wieloosobowego procesu produkcji gry komputerowej w ramach określonego przez producenta gry budżetu. Do grona tych osób należą zwłaszcza kierownicy produkcji, redaktorzy, dyrektorzy przedsięwzięcia. Do grona współtwórców nie będą również zaliczone

osoby wykonujące czynności o charakterze wyłącznie technicznym. Chodzi m.in. o projektantów poziomów, osoby zajmujące się implementacją interfejsów, nadzorujące instalację lub synchronizację sprzętu i wszystkich programów komputerowych wykorzystywanych bądź tworzonych w grze, odpowiedzialne za zabezpieczenia przed błędami. Nie wnoszą one do gry komputerowej wkładu twórczego, chociaż ich działania są konieczne do stworzenia gry komputerowej. Podobnie osoby, które „testują” gry komputerowe, sprawdzając ich cechy takie, jak m.in. funkcjonalność, interaktywność, jakość grafiki – nie posiadają przymiotów współtwórców. Na szczególną uwagę zasługują osoby, które stworzyły konieczne elementy każdej gry komputerowej - programy komputerowe. Część z tych osób nie zostanie zaliczona do grona współtwórców. Dotyczy to zwłaszcza tych programów komputerowych, które wykorzystywane są jedynie jako istniejące wcześniej narzędzie do tworzenia gry. Twórcy takich właśnie programów komputerowych nie mają wiedzy jaki będzie ostateczny kształt gry. Za współtwórców mogą zostać natomiast uznane osoby, które przygotowywały programy komputerowe dla konkretnej gry, znają jej założenia i wiedzą jakie efekty są możliwe do osiągnięcia za pomocą tych programów i jak te efekty będą wykorzystane.

W przypadku gier komputerowych typu MMORPG nie uznałem za współtwórców tych gier ich uczestników, chociaż mogą oni, niekiedy w ograniczonym zakresie dotyczącym swojego awatara, pełnić rolę scenarzysty, reżysera, twórcy postaci fikcyjnej, grafiki, tekstów i efektów wizualno-audialnych.

Role aktorów, których postacie (sylwetka, twarz, ruchy ciała, mimika twarzy) są wykorzystywane w tworzeniu postaci fikcyjnych-bohaterów gier zakwalifikowałem do artystycznych wykonań wskazując, iż wykonywanym utworem może być scenariusz gry komputerowej. Podobnie powinno się oceniać zachowania osób udzielających swojego głosu postaciom fikcyjnym bezpośrednio albo w ramach dubbingowania, a także wykonawców utworów muzycznych wykorzystywanych w grach komputerowych.

Pomimo podobieństw w procesie produkcji gier komputerowych i dzieł audiowizualnych, przepisy pr.aut. nie zapewniają szczególnego statusu producentom gier komputerowych. Ustawowe pojęcie producenta odnosi się bowiem wyłącznie do utworów zbiorowych, dzieł audiowizualnych, baz danych oraz, w przypadku praw pokrewnych, do wideogramów i fonogramów. W stosunku do producenta gry komputerowej brak jest domniemania analogicznego do domniemania ustanowionego w art. 70 ust. 1 pr.aut. Producent gry komputerowej – podobnie jak jej wydawca – nie nabędą też autorskich praw majątkowych do gry komputerowej w trybie art. 11 pr.aut., gdyż jak wcześniej wyjaśniono,

gra komputerowa nie stanowi utworu zbiorowego, do którego producentowi *ex lege* przysługiwałyby te prawa. Producent może być pierwotnym podmiotem autorskich praw majątkowych do gry komputerowej, gdy sam występuje jako jej twórca albo współtwórca. W sposób pochodny producent nabędzie autorskie prawa majątkowe do gry komputerowej w trybie art. 12 ust. 1 pr.aut. albo art. 41 pr.aut. – na podstawie dziedziczenia albo umów o przeniesieniu autorskich praw majątkowych.

**13.** Przedstawione w pracy rozważania uzasadniają potraktowanie gier komputerowych jako szczególnego rodzaju dzieł multimedialnych. Odrębność ich ujmowana może być wielopłaszczyznowo, zaś w płaszczyźnie prawa autorskiego może dotyczyć przede wszystkim treści gier komputerowych oraz roli ich uczestników. Gry komputerowe – podobnie jak i inne dzieła multimedialne – są różnorodne. Gry komputerowe różnią się między sobą zwłaszcza grafiką, fabułą, efektami audiowizualnymi i stopniem interaktywnego zaangażowania uczestnika gry.

Specyfika, a także różnorodność gier komputerowych uniemożliwiają ich „przyporządkowanie” do znanych rodzajów utworów: programów komputerowych albo dzieł audiowizualnych. Brak jest wystarczającego uzasadnienia, aby do gier komputerowych odpowiednio stosować wybrane przepisy dotyczące wymienionych kategorii utworów, z uwagi jedynie na ich podobieństwo do gier komputerowych. Można rozważyć, czy nie byłoby *de lege ferenda* celowe uzupełnienie otwartego katalogu kategorii utworów przedstawionego w art. 1 ust. 2 pr.aut. Wydaje się, iż za takim rozwiązaniem przemawia przede wszystkim brak pewności, co do możliwości wyłączenia w stosunku do gier komputerowych przepisów szczególnych, dotyczących programów komputerowych, określonych w rozdziale 7 pr.aut. Przedstawione w pracy przykłady sprzecznych orzeczeń sądów zagranicznych dotyczących omawianej kwestii oraz brak orzeczeń sądów polskich i odmienne stanowiska prezentowane w doktrynie nie pozwalają na usunięcie tej niepewności. Nie usuwa jej także rozwiązanie polegające na uznaniu gry komputerowej za rodzaj utworu nienazwanego, do którego zastosowanie mają ogólne przepisy pr.aut. i pozostawienie problemu statusu programu komputerowego występującego w grze komputerowej orzecznictwu sądowemu. Rozważyć można ewentualnie dwa rozwiązania zarysowanego tu problemu. Pierwsze polegałoby na wprowadzeniu do katalogu kategorii utworów – utworów multimedialnych. Drugie zaś pomijałoby pojęcie „utwór multimedialny” i wprowadzałoby do katalogu – jako odrębną kategorię – grę komputerową.

Za pierwszym rozwiązaniem przemawia różnorodność utworów multimedialnych. Z uwagi jednak na przedstawioną w pracy specyfikę gier komputerowych, celowe byłoby

wówczas przyjęcie rozwiązania analogicznego do rozwiązania zastosowanego w przypadku utworów audiowizualnych. Chodzi o usytuowanie tych ostatnich dzieł w katalogu utworów jako odrębnej kategorii, z wyodrębnionymi dziełami filmowymi. Nowy pkt 10 art. 1 ust. 2 pr.aut. mógłby zatem posiadać następującą treść: W szczególności przedmiotem prawa autorskiego są utwory: (...) multimedialne (w tym gry komputerowe). Nie byłoby przy tym konieczne tworzenie legalnej definicji utworu multimedialnego, podobnie jak nie istnieje taka definicja w przypadku innych rodzajów utworów. Zwrot „w tym” wskazuje, iż poza grami komputerowymi istnieją jeszcze inne rodzaje dzieł multimedialnych. Przedstawiona propozycja stwarza również możliwość objęcia treścią nowego art. 1 ust. 2 pkt 10 pr.at. nowych rodzajów utworów multimedialnych, które z uwagi na szybki rozwój technologiczny niewątpliwie wkrótce powstaną. Tego rodzaju wyodrębnienie utworów multimedialnych wraz z grami komputerowymi w katalogu określonym w art. 1 ust. 2 pr.aut. uniemożliwiłoby utożsamianie gier komputerowych z programami komputerowymi, które zostały wskazane jako odrębny przedmiot ochrony w ust. 2 pkt 1 wymienionego artykułu. Program komputerowy będzie podlegał ochronie autorskoprawnej jako komponent gry.

Z drugiej jednak strony wprowadzenie utworu multimedialnego do katalogu kategorii utworów doprowadziłoby do sytuacji podwójnej kwalifikacji niektórych istniejących utworów – chodzi tu o bazy danych. Elektroniczna baza danych mogłaby być traktowana jednocześnie jako utwór multimedialny i jako specyficznie skonstruowany przedmiot ochrony (art. 3 pr.aut.) – baza danych.

Powyższe okoliczności uzasadniają wniosek, iż bardziej celowe byłoby uzupełnienie katalogu o nową kategorię utworów – gry komputerowe. Przemawia za tym ich podwójna, techniczno-artystyczna natura. Gry komputerowe nie powinny być utożsamiane z innymi kategoriami utworów. Stanowią one bowiem nową jakość w prawie autorskim i jako całość mogą stanowić przedmiot tego prawa.

Powiększenie katalogu kategorii utworów o nowo nazwaną kategorię utworów – gry komputerowe, nie oznaczałoby, iż każda taka gra spełniać będzie przesłanki art. 1 ust. 1 pr.aut. Podobnie jak w przypadku innych utworów, również gra komputerowa będzie musiała zostać poddana analizie w celu ustalenia, czy jest ona przejawem działalności twórczej o indywidualnym charakterze. W przeciwieństwie do innych rodzajów utworów multimedialnych, np. elektronicznych baz danych, możliwe jest w mojej ocenie poszukiwanie w grach komputerowych elementów o charakterze twórczym w oparciu o te same zasady, które stosowane są przy badaniu przesłanki indywidualności w innych kategoriach utworów – utworach literackich, dziełach plastycznych lub audiowizualnych.



Na zakończenie można prognozować, iż niezmiennie dynamiczny rozwój gier komputerowych, liczba podmiotów uczestniczących w procesie tworzenia tych gier, trudność wyodrębnienia wkładów twórczych, znaczne koszty tego procesu (niekiedy znacznie przewyższające koszty stworzenia filmu) oraz rozmiar rynku gier komputerowych, doprowadzą do wprowadzenia do ustawy innych jeszcze regulacji obejmujących gry komputerowe. Jedną z najważniejszych przyczyn ewentualnych zmian będzie niewątpliwie dążenie podmiotów, które finansują i organizują proces powstawania gier komputerowych, do ochrony ich wysiłku i zapewnienia wyłączności w ekonomicznej eksploatacji tych gier. Nieuchronne zmiany powinny uwzględniać zrównoważenie ochrony interesów majątkowych producentów gier komputerowych oraz ich twórców lub współtwórców. Pogodzenie interesów obu wskazanych grup, tj. producentów gier komputerowych oraz współtwórców mogłoby zostać zrealizowane w jeden z następujących sposobów: 1) poprzez przyznanie producentom gier komputerowych pierwotnych autorskich praw majątkowych do gier komputerowych (jako całości) albo 2) poprzez zastosowanie domniemania analogicznego do domniemania określonego w art. 70 ust. 1 pr.aut., dotyczącego odmiennej kategorii utworów – utworów audiowizualnych. Rozwiązanie wykorzystujące pierwszy z omówionych sposobów byłoby niewątpliwie korzystne dla producentów gier komputerowych i zapewniłoby monopol w eksploatacji gier komputerowych. Może być ono jednak uznane za dyskusyjne, zważywszy na widoczne tendencje do wzmocnienia praw twórców i wyjątkowy charakter pierwotnego nabycia autorskich praw majątkowych do utworów przez wymienionych w ustawie autorskiej producentów. Z kolei przyjęcie drugiego rozwiązania zawierałoby kolejny element niepewności, gdyż zgodnie z treścią art. 41 ust. 4 pr.aut. umowa o przeniesienie autorskich praw majątkowych może dotyczyć tylko tych pól eksploatacji, które są znane w chwili jej zawarcia. Z chwilą powstania nowych pól eksploatacji producenci gier komputerowych musieliby zatem zawierać dodatkowe umowy. Niezależnie od tego, który sposób zostałby wybrany, celowe byłoby zapewnienie twórcom, współtwórcom, artystom wykonawcom (w zależności od rodzaju gry komputerowej) partycypacji w dochodach z eksploatacji gier komputerowych w sposób analogiczny do dzieł audiowizualnych (art. 70 ust. 2<sup>1</sup> pr.aut.), z uwzględnieniem odmiennego zakresu eksploatacji tych gier.

Gry komputerowe uzyskały już w społeczeństwie status dziedziny twórczości równoważny takim kategoriom utworów, jak dzieła literackie, muzyczne i filmy. Niewykluczone, że już niedługo staną się sztuką porównywalną z wielką literaturą. Sztuką, w której odbiorca ma możliwość współkreacji własnego doświadczenia odbiorczego. Okoliczność ta tym bardziej sprzyja uregulowaniu statusu prawnego gry komputerowej w polskim prawie autorskim.